Экзорцист

Старый седой мужчина, одетый в длинный кожаный плащ, неспешно приближается к дому. Дождь льёт как из ведра, а беснующиеся молнии красиво пересекают небо, освещая весь небосвод яркими всполохами. На краткий миг можно было заметить темные силуэты, что неустанно следовали за этим человеком, цепляясь за подолы его плаща. Рукой, одетой в кожаную перчатку, он поправляет съехавшую на бок шляпу и проходит сквозь арку ворот, ведущих к дому.

Настойчивый стук заставил сонного хозяина всё-таки подойти к двери, хотя, судя по всему, он не очень хотел бы этого делать. “Извините сэр, но, боюсь, сейчас я немного занят, возвращайтесь в другое время.” Говоривший ощутимо дрожал. Хозяин уже хотел было закрыть дверь, но его остановил лакированный ботинок, вовремя подставленный под дверь. “Добрый день, сэр. На самом деле я не обращался к вам за какой- либо помощью, скорее наоборот. Я пришел помочь вам. Избавить вас от докучающих… существ.” Озадаченный хозяин медленно открыл дверь и поднял недоверчивый взгляд на незнакомца. “Кто вы такой и откуда вы знаете, что здесь происходит?”

“Я – Экзорцист, сэр. Моя работа это знать о таких вещах.”

Удар в ночи

Пока духи и полтергейсты отравляют своим существование мир живых, существуют и Экзорцисты, которые неустанно избавляют мир от подобных созданий. Экзорцист – таинственная фигура, появляющаяся в час нужды в нужных местах, и без устали путешествующая по городам и селам. Это может быть женщина в длинном пальто, мужчина в широкополой шляпе или седой старик с обесцвеченным взглядом. Когда Экзорцист прибывает в город, активность местных духов резко уменьшается, даже исчезает. Но они не тратят свои силы на слабых полтергейстов, часто просто игнорируя тех и проходя мимо их мест обитания. Экзорцист всегда ищет себе сильного врага, сколько бы времени это не заняло.

Приказ

Когда дух проявляется на материальном плане, то ему может не хватать сил для поддержки формы. Духи должны завладеть предметом или существом, как сосудом, для привязки к материальному плану. Некоторые люди вполне согласны впустить в себя духа, а некоторые могут попытаться его контролировать. Духи, что пробивают себе путь к сосуду силой – полтергейсты и демоны. Эти злобные существа используют своего носителя для совершения преступлений и выполнения своих грязных планов.

Урна и пепел

Видов и подвидов духов существует огромное множество, но основные виды, которыми занимается Экзорцист, называются «демонический» и «полтергейст». Демонический дух почти всегда будет контролировать живой сосуд, дабы иметь возможность передвигаться и проявлять свою силу. Полтергейсты наоборот, овладевают предметами или местами и терроризируют всех, кто находится поблизости. Экзорцисты выучили несколько интересных трюков, для борьбы с нематериальными противниками. Визитной карточкой Экзорциста являются связанные с ним духи, которые ему и помогают.

Предпосылки

Что бы начать свой путь Экзорциста вы должны соблюдать следующие условия:

- **Мудрость 13.** Что бы быть Экзорцистом, у вас должна быть сильная воля и интуиция.
- **Телосложение 13.** Как Экзорцист вы должны быть способны противостоять злу, с которым вы будете сталкиваться на регулярной основе.
- **Завершите специальное задание.** Вы должны быть одержимы злым духом с последующей его победой или изгнанием.

Подготовка и использование заклинаний

Сл Спасброска = 8 + бонус мастерства + уровень Экзорциста

Модификатор броска атаки = 8 + бонус мастерства + уровень Экзорциста

Таблица показывает, сколько у вас есть ячеек, для использования заклинаний 1 ур. или выше. Чтобы наложить заклинание вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Вы восстанавливаете все слоты после длительного отдыха. Вам не нужно предварительно подготавливать заклинания Экзорциста для использования.

Заклинания экзорциста

Ур. Экзорциста	Заклинания
1	Порча, Защита от Добра и Зла
3	Клеймящая кара, Божественное оружие
5	Магический круг, Охранные руны

Хиты

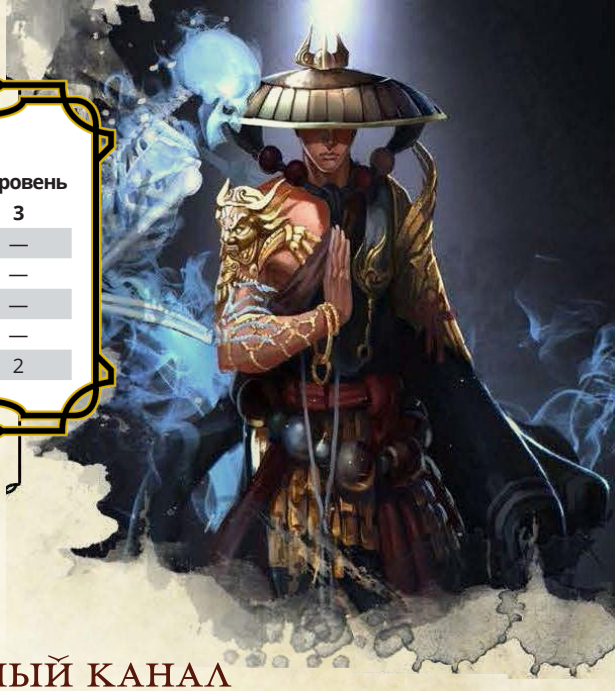
Кость хитов: 1к8 за каждый уровень Экзорциста
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень Экзорциста после первого.

Владение

Навыки: Анализ
Инструменты: нет
Языки: Инфернальный или Бездны
Спасброски: Мудрость или Телосложение
Навыки: Нет

Глаз мертвеца

На 1 уровне вы можете видеть на эфирном плане на расстоянии до 60 футов. Вы так же можете видеть невидимых существ на таком же расстоянии. Если кто-то находится в радиусе вашего «Глаза Мертвеца», то вы можете рассмотреть его ауру, она будет кружить вокруг него.



Экзорцист

Уровень	Привяз. духи	Умения	Ячейки заклинаний на уровень		
			1	2	3
1	+2	Глаз Мертвеца, Привязка духа	2	—	—
2	+2	Духовный Защитник	3	—	—
3	+2	Экзорцизм	4	2	—
4	+2	Духовный канал	4	3	—
5	+3	Одержимость	4	3	2

Привязка духа

На 1 ур. вы можете с помощью ритуала, который длится 1 час, призвать к себе на помощь духа. Вы можете привязывать к себе только одного духа каждого типа в одно и то же время. Привязка блокирует одну из ячеек заклинаний экорциста на всё время привязки.

Ячейка, блокированная таким образом, не может быть восстановлена длительным отдыхом. Ячейка восстановится только если отпустить привязанного духа и совершить длительный отдых.

Освобождение духа выполняется бонусным действием, если не указанно иное.

Духовный защитник

На 2 ур. вы получаете возможность проводить обряд защиты в качестве действия. У Духовного Защитника радиус равен 30 футам, с центром на вас, и он полностью неподвижен. Внутри защитного круга все дружественные существа не могут быть очарованы, напуганы или одержимы духами, так же у них появляется сопротивление к любому урону из духовных источников. Вы можете отпустить любого привязанного духа, чтобы исцелить все дружественные цели в радиусе Защитника, кол-во восстановленных хитов равно 10х на уровень ячейки заклинания использованного для поимки духа. Так же, если дружественное существо будет в 0 хитов, но ещё живо, то после исцеления в круге оно стабилизируется. Защитник активен 10 минут за уровень или пока вы не проведете ещё один обряд защиты. После использования данного обряда вы должны совершить короткий отдых, для повторного его проведения.

Экзорцизм

На 3 ур. вы получаете возможность использовать экзорцизм. Эта способность действует как заклинание Изгнание. В отличие от Изгнания, экзорцизм не требует концентрации при использовании, и цель не возвращается по умолчанию. Также вы можете попытаться изгнать душу из живой цели. Цель делает спасбросок и, если проваливается, получает 6к8 некротического урона и оглушается на один ход. При успешном спасброске цель получает только половину урона. Вы можете использовать эту способность трижды, и она восстанавливается после длительного отдыха.

Духовный канал

Духи – это часть живого мира, и вы научились находить духовные каналы силы и использовать их. Начиная с 4 ур, в конце длительного отдыха, вы можете выбрать один атрибут и увеличить его значение на 2, или выбрать два атрибута и увеличить их значения на 1. В конце каждого последующего длительного отдыха вы можете изменить этот выбор, заново перераспределив очки. (Если вы изначально выбрали два атрибута, то вы можете перераспределить только одно очко)

Одержимость

Вы научились использовать величайшую силу своего врага как оружие. Вы можете проецировать свой дух из тела на расстояние до 1 мили. Пока ваш дух проецируется, материальное тело, которое вы оставляете, теряет сознание и находится в состоянии приостановленного существования; оно не нуждается в еде, воздухе и оно не стареет. Ваша духовная форма является призрачной и эфирной, позволяя вам проходить сквозь твёрдые предметы и существ. В этой форме вы не можете физически взаимодействовать с материальным миром, так что и мир не взаимодействует с вами. Вы можете попытаться захватить тело другого существа. Вы должны закончить свой ход в клетке желаемой цели. В начале своего хода существо должно сделать спасбросок Мудрости и, при неудавшемся броске, становится одержимо вами. Пока это существо под вашим контролем, оно действует в ваш ход, и у вас есть доступ ко всем его способностям и особенностям. Если вашего носителя убьют, то вас выкинет на соседнюю от него клетку. Одержимый может продолжать делать спасброски во время каждого своего хода. Если это удается, то вы так же выкидываетесь из него на соседний квадрат. Вы можете вернуться в своё тело в качестве бонусного действия. После использования этой способности вы должны совершить длительный отдых, прежде чем снова использовать её.

Полтергейст

Полтергейст Агонии: Когда агония захлестывает мир, раны продолжают кровоточить, а пожары продолжают полыхать. Когда дух агонии привязан к заклинателю, любое существо, которое вы повредите в радиусе 30 футов, продолжает получать урон в течении 3 ходов. Урон, нанесенный таким образом, равен удвоенному уровню слота заклинаний, используемого для привязки полтергейста, за ход, он имеет тот же тип урона, что и исходный источник. Этот урон наносится в начале вашего хода. Связывание этого духа требует заполнение слота 1 ур. или выше.

Высвобождение: Когда вы освобождаете Агонию от своей власти, все существа в пределах 30 футов, которые получили урон в предыдущем раунде, получают некротический урон, равный 4- кратному уровню слота заклинания, используемого для привязки духа.

Полтергейст Эмпатии: Эмпатия заставляет ваших врагов разделять вашу боль. Пока полтергейст эмпатии связан с вами, всякий раз, когда вам наносится урон от живого или неживого источника, этот источник получает урон, равный удвоенному уровню слота привязки полтергейста. Привязывание этого духа требует заполнения слота 2 ур. или выше.

Высвобождение: Когда вы освобождаете Эмпатию от своей власти, одно существо в пределах 30 футов получает урон, равный всем повреждениям, которые вы получили в предыдущий раунд.

Полтергейст Страха: Пока у вас есть полтергейст страха, существа, которые провалят спасбросок против одного из ваших заклинаний, пугаются вас, если вы их выбираете. Привязывание этого полтергейста требует заполнения слота 2 ур. или выше.

Высвобождение: Когда вы освобождаете Страх от своей власти, все существа, которых вы выбираете в пределах 30 футов, делают спасбросок по Мудрости или пугаются вас в течении нескольких раундов, равных уровню слота заклинания, используемого для привязки духа.

Полтергейст Вины: Вина заставляет врагов колебаться в решениях, которые были бы неправильны или наносили бы вред. Пока у вас есть полтергейст вины, вы можете использовать своё бонусное действие, чтобы все броски атаки и Обмана по вам были с помехой, до вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность 3 раза. После чего, вы не сможете использовать полтергейста, пока не проведете длительный отдых. Привязывание этого духа требует заполнения слота 3 ур. или выше.

Высвобождение: Вы можете реакцией высвободить Вину, когда живой или неживой источник наносит вам урон или использует вредоносный эффект. После срабатывания эффекта этот источник больше не может атаковать или выбирать вас целью, пока он не сделает успешный бросок Мудрости.

Полтергейст Ненависти: Ненависть вдохновляет ваше звериное начало. Как только вы смогли привязать к себе этого полтергейста, вы должны выбрать один тип существа. Пока под вашим контролем находится полтергейст ненависти, вы получаете преимущество на всех бросках атаки и урона против выбранного типа существ. Привязывание этого полтергейста требует заполнения слота 2 ур. или выше.

Высвобождение: Вы можете высвободить Ненависть от своей власти, в качестве бонусного действия, при атаке любого существа. Выбранная цель получает уязвимость к любому типу урона, которое вы выберете, до начала вашего следующего хода.

Полтергейст Боли: Боль заставляет врагов испытывать невыносимые страдания, даже от вашего присутствия. Пока полтергейст боли к вам привязан, вы можете добавлять уровень слота заклинания ко всем броскам урона, будь то заклинание или простая атака. Связывание этого духа требует заполнение слота 1 ур. или выше.

Высвобождение: Когда вы проводите атаку, но ещё не сделали броска на попадание, вы можете освободить Боль. Если ваша следующая атака или заклинание поразит цель, то она нанесет максимальный урон.

Полтергейст Страсти: Страсть – это превосходный помощник в достижении цели, если вы конечно достаточно умны, чтобы связать её с стремлением. Пока полтергейст страсти связан с вами, вы получаете несколько бонусных дайсов, равных уровню слота заклинания. Эти бонусные дайсы – к8, вы можете потратить один из этих дайсов, чтобы добавить выпавший результат к спасброску, проверке навыка или броску атаки. Когда все бонусные дайсы использованы, полтергейст страсти истощает свои силы и развеивается. Вы не можете призвать другого такого же полтергейста, пока не проведете длительный отдых. Привязывание этого духа требует заполнения слота 3 ур. или выше.

Высвобождение: Если вы отпускаете Страсть до того как истратить все бонусные дайсы, вы можете бросить все оставшиеся к8 для прибавки бонуса к любому спасброску, проверке навыка или броску атаки.

Полтергейст Ярости: Ярость сводит ваших оппонентов с ума, заставляя биться в безрассудном неистовстве, делая их уязвимыми для атак. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы дать вам и вашим союзникам преимущество в бросках атаки против одного врага. Вы можете использовать эту способность столько раз, сколько уровней у слота заклинания, что вы на него потратили. Связывание этого духа требует заполнение слота 1-го ур. или выше.

Высвобождение: Когда вы высвобождаете Ярость от своего контроля, все враги в радиусе 30 футов получают помеху на их следующую атаку.

Полтергейст Печали: Неудачи ваших врагов продолжают преследовать их, как Печаль о разочаровании в самом себе. Пока под вашим контролем остается полтергейст печали, вы можете запрещать врагам в пределах 30 футов добавлять модификаторы к их следующим спасброскам, проверке навыка или броску атаки, до начала следующего хода. Вы можете использовать эту способность столько раз, сколько уровней у слота заклинания, что вы на него потратили. Вы должны совершить длительный отдых, прежде чем снова использовать эту силу. Связывание этого духа требует заполнение слота 1-го ур. или выше.

Высвобождение: Когда вы освобождаете Печаль от своей власти, все вражеские существа в пределах 30 футов от вас получают помеху на их следующий спасбросок, проверку навыка или бросок атаки. В случае неудачного броска, они получают 1к12 психического урона за уровень слота заклинания.